

This Page Is Inserted by IFW Operations  
and is not a part of the Official Record

## **BEST AVAILABLE IMAGES**

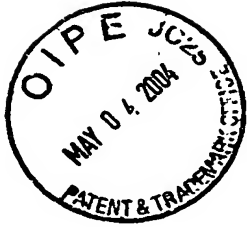
Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images may include (but are not limited to):

- BLACK BORDERS
- TEXT CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES
- FADED TEXT
- ILLEGIBLE TEXT
- SKEWED/SLANTED IMAGES
- COLORED PHOTOS
- BLACK OR VERY BLACK AND WHITE DARK PHOTOS
- GRAY SCALE DOCUMENTS

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning documents *will not* correct images,  
please do not report the images to the  
Image Problem Mailbox.**



Docket No.: LIL-0002  
(PATENT)

**IN THE UNITED STATES PATENT AND TRADEMARK OFFICE**

In re Patent Application of:  
Tomohirō Shinoda

Application No.: 10/733,310

Confirmation No.: 9083

Filed: December 12, 2003

Art Unit: 3713

For: GAMING MACHINE

Examiner: Not Yet Assigned

**CLAIM FOR PRIORITY AND SUBMISSION OF DOCUMENTS**

MS Missing Parts  
Commissioner for Patents  
P.O. Box 1450  
Alexandria, VA 22313-1450

Dear Sir:


Applicant hereby claims priority under 35 U.S.C. 119 based on the following prior foreign application filed in the following foreign country on the date indicated:

<u>Country</u>	<u>Application No.</u>	<u>Date</u>
Japan	2003-362211	December 13, 2002

In support of this claim, a certified copy of the said original foreign application is filed herewith.

Dated: May 4, 2004

Respectfully submitted,

By 

Robert S. Green

Registration No.: 41,800  
RADER, FISHMAN & GRAUER PLLC  
1233 20th Street, N.W., Suite 501  
Washington, DC 20036  
(202) 955-3750  
Attorneys for Applicant

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日                    2 0 0 2 年 1 2 月 1 3 日  
Date of Application:

出 願 番 号                    特 願 2 0 0 2 - 3 6 2 2 1 1  
Application Number:  
[ST. 10/C]:                    [ J P 2 0 0 2 - 3 6 2 2 1 1 ]

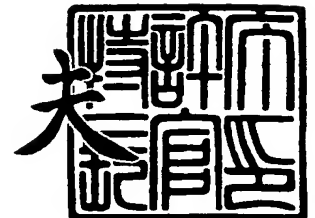
出      願      人                    アルゼ株式会社  
Applicant(s):



2 0 0 3 年 1 2 月 1 6 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

今 井 康 夫



出証番号    出証特 2 0 0 3 - 3 1 0 4 0 7 9

【書類名】 特許願

【整理番号】 P02-1008

【あて先】 特許庁長官殿

【国際特許分類】 A63F 7/02

【発明者】

【住所又は居所】 東京都江東区有明 3 丁目 1 番 2 5 号有明フロンティアビ  
ル

【氏名】 篠田 朋宏

【特許出願人】

【識別番号】 598098526

【氏名又は名称】 アルゼ株式会社

【代理人】

【識別番号】 100086586

【弁理士】

【氏名又は名称】 安富 康男

【選任した代理人】

【識別番号】 100112025

【弁理士】

【氏名又は名称】 玉井 敬憲

【選任した代理人】

【識別番号】 100113468

【弁理士】

【氏名又は名称】 佐藤 明子

【選任した代理人】

【識別番号】 100115141

【弁理士】

【氏名又は名称】 野田 慎二

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100115820

【弁理士】

【氏名又は名称】 渡辺 みのり

## 【選任した代理人】

【識別番号】 100118717

【弁理士】

【氏名又は名称】 梅井 美佐

## 【手数料の表示】

【予納台帳番号】 033891

【納付金額】 21,000円

## 【提出物件の目録】

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

【包括委任状番号】 0213253

【プルーフの要否】 要

【書類名】 明細書

【発明の名称】 ゲーム装置

【特許請求の範囲】

【請求項 1】 キャラクタに関するキャラクタデータを記憶するトレーディングカードを用いて行うゲームを提供するゲーム装置であって、  
トレーディングカードからキャラクタデータを読み取る読取手段と、  
前記読取手段が読み取った 1 又は複数のキャラクタデータ並びにゲームの進行状況に基づいて、当該キャラクタデータに関連するキャラクタデータが記憶された 1 又は複数のトレーディングカードの払い出しを行う払出手段とを備えたことを特徴とするゲーム装置。

【請求項 2】 前記払出手段が払い出すトレーディングカードにキャラクタデータを書き込む書込手段を備えた請求項 1 に記載のゲーム装置。

【請求項 3】 予めキャラクタデータを記憶する複数のトレーディングカードの中から、前記払出手段が払い出すトレーディングカードを選択する選択手段を備えた請求項 1 に記載のゲーム装置。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】

本発明は、キャラクタに関するキャラクタデータを記憶するトレーディングカードを用いて行うゲームを提供するゲーム装置に関する。

【0002】

【従来の技術】

従来、トレーディングカードは、スポーツ選手やアニメのキャラクタ等が描かれたカードであり、マニアに収集されるものであった。近時、対戦型ゲームに使用されるゲーム性を備えたトレーディングカードが提供されている。ゲーム性を備えたトレーディングカードは、単に収集されるだけでなく、カードに記載された各種の情報によって、ゲームを進行させることができる。

【0003】

さらに、最近では、トレーディングカードを用いて行うゲームを提供するゲーム

装置が登場しており、広く流行するに至っている。このようなトレーディングカードには、ゲームに登場するキャラクタに関するキャラクタデータが記憶されており、ゲーム装置はトレーディングカードに記憶されたキャラクタデータを読み取ってゲームを進行させる。このようなゲーム装置としては、例えば、トレーディングカードに記録されたキャラクタデータをゲームの進行状況に応じて種々書き換えるゲーム装置が存在する（例えば、特許文献 1 参照）。また、端末装置の配置パネル上に並べられたトレーディングカードからキャラクタデータを読み取り、このキャラクタデータを用いてゲームを進行させるゲーム装置が存在する（例えば、特許文献 2 参照）。

このようなゲーム装置には、ゲーム終了時等に特典として新たなトレーディングカードが払い出されるものも存在しており、ゲームを行ってトレーディングカードを収集することができることから、多くのプレーヤから支持を得ている。

#### 【0 0 0 4】

##### 【特許文献 1】

特開平 1 1 - 2 4 4 5 3 7 号公報

##### 【特許文献 2】

特開 2 0 0 2 - 3 0 1 2 6 4 号公報

#### 【0 0 0 5】

##### 【発明が解決しようとする課題】

しかしながら、上述したようなゲーム装置により払い出されるトレーディングカードは、単にゲーム終了時の特典として払い出されるものであるため、新たなトレーディングカードを入手する過程には何らゲーム性がなく、トレーディングカードを収集するというトレーディングカード本来の面白みがゲームと乖離してしまっており、トレーディングカード本来の面白みが十分にゲームに反映されていないという問題があった。

#### 【0 0 0 6】

また、ゲーム終了時に新たに払い出されるトレーディングカードは、ゲーム進行中に使用していたトレーディングカードと関連性のないものであるため、新たにトレーディングカードを入手しても、プレーヤはそのトレーディングカードに対

して十分に愛着心を抱くことができないという問題があった。

【0007】

さらに、通常、能力値が高いキャラクタに係るトレーディングカードを入手すると、プレーヤはゲームを有利に進めるために、能力値が低いキャラクタに係るトレーディングカードをゲームに使用しなくなる傾向にあるので、新たに能力値が低いキャラクタに係るトレーディングカードが払い出された場合、そのトレーディングカードはゲームに使用されないということがあった。

特に、能力値の低いキャラクタのトレーディングカードは、ゲームにおいて利用価値が低いというだけのものではなく、プレーヤ同士の交換等においても利用価値の低いものであるため、そのようなトレーディングカードが払い出されると、特典として払い出されているにも拘わらず、プレーヤは苛立ちや不快感を覚えてしまうという問題があった。

【0008】

本発明は、上述したような課題に鑑みてなされたものであり、その目的は、トレーディングカード本来の面白みとゲームとの融合を図ることができ、さらに、トレーディングカード自体に従来にはない新たな価値を持たせるとともに、プレーヤがトレーディングカードに対して愛着心を抱くようにすること可能であり、トレーディングカードに対する収集欲を喚起しつつ、ゲームにのめり込むようにすることができるゲーム装置を提供することにある。

【0009】

【課題を解決するための手段】

以上のような目的を達成するために、本発明は、トレーディングカードから読み取った1又は複数のキャラクタデータ並びにゲームの進行状況に基づいて、当該キャラクタデータに関連するキャラクタデータが記憶された1又は複数のトレーディングカードの払い出しを行うことを特徴とするゲーム装置を提供する。

【0010】

より具体的には、本発明は、以下のようなものを提供する。

(1) キャラクタに関するキャラクタデータを記憶するトレーディングカードを用いて行うゲームを提供するゲーム装置であって、

トレーディングカードからキャラクタデータを読み取る読取手段と、  
上記読取手段が読み取った1又は複数のキャラクタデータ並びにゲームの進行状況に基づいて、当該キャラクタデータに関連するキャラクタデータが記憶された1又は複数のトレーディングカードの払い出しを行う払出手段とを備えたことを特徴とする。

#### 【0011】

(1)の発明によれば、トレーディングカードを入手する過程に、その時点でプレイヤーが所持しているトレーディングカードや、ゲームの進行状況に関連付けることができるため、トレーディングカードを収集するという行為をゲーム内に取り入れることができ、トレーディングカード本来の面白みとゲームとが融合した従来にはないゲームを提供することができる。

#### 【0012】

また、新たに払い出されるトレーディングカードも、その時点でプレイヤーが所持しているトレーディングカードや、ゲームの進行状況に関連するものであるため、例えば、キャラクタAに係るトレーディングカードと、キャラクタBに係るトレーディングカードとから、より強力なキャラクタCに係るトレーディングカードを創出するというように、プレイヤーに対してあたかもトレーディングカードを成長させているような感覚を与えることができる。その結果、プレイヤーは、新たに入手したトレーディングカードに対して愛着心を抱くことができ、ゲームにのめり込むことができる。

#### 【0013】

また、トレーディングカードに、従来から有しているプレイヤー同士の交換材料としての価値及びゲームにおける価値以外に、新たなトレーディングカードの払い出しを受けるための創出素材としての価値を持たせることができるため、例えば、能力値が低いキャラクタに係るトレーディングカードや、重複して所持しているトレーディングカード等、本来プレイヤー自身にとって価値が低いトレーディングカードであっても、新たな価値を持たせることが可能になる。その結果、能力値が低いトレーディングカードが使用されないというおそれなくなり、また、ゲーム進行中に払い出されたトレーディングカードや、別途購入したトレーディ

ングカード等に係るキャラクタの能力値が低くても、プレーヤに苛立ちや不快感を覚えさせてしまうことがなく、ゲームに対する新たな意欲を持たせることが可能になる。

【0014】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(2) 上記(1)に記載のゲーム装置であって、  
上記払出手段が払い出すトレーディングカードにキャラクタデータを書き込む書込手段を備えたことを特徴とする。

【0015】

(2)の発明によれば、多種多数のトレーディングカードをゲーム装置内に格納しておく必要がなくなるため、トレーディングカードの補充に係る手間を軽減することができ、さらに、ゲーム装置自体を小型化することも可能になる。

【0016】

さらに、本発明は、以下のようなものを提供する。

(3) 上記(1)に記載のゲーム装置であって、  
予めキャラクタデータを記憶する複数のトレーディングカードのなかから、上記払出手段が払い出すトレーディングカードを選択する選択手段を備えたことを特徴とする。

【0017】

(3)の発明によれば、予めキャラクタデータを記憶するトレーディングカードを払い出すことになるため、迅速な払い出しが可能になる。また、ゲーム装置内では、新たに払い出されるトレーディングカードへのキャラクタデータの書き込みが行われないので、例えば、包装されたトレーディングカード等、未使用のトレーディングカードを払い出し、プレーヤの満足感を高めることが可能である。

【0018】

本発明のゲーム装置には、例えば、所謂ゲームセンタに設置される業務用ゲーム装置、家庭用ゲーム装置、携帯用ゲーム装置等が含まれる。また、上記ゲーム装置は、同時に複数人がゲームを行うことが可能な構成としてもよい。さらに、他のゲーム装置と通信回線を介して接続される構成として、各種のデータを相互に

送受信することができるようにしてもよい。

なお、本発明を家庭用ゲーム装置又は携帯用ゲーム装置に適用する場合、当該ゲーム装置は、上述した書込手段を備えていることが望ましい。多種多数のトレーディングカードをゲーム装置内に格納していなくても、新たなトレーディングカードを払い出すことが可能になるからである。

#### 【0019】

本発明に係るトレーディングカードは、キャラクタに関するキャラクタデータを記憶することが可能なものであれば、特に限定されるものではない。例えば、磁気ストライプを備えたカードや I C カード等を本発明に係るトレーディングカードとして用いることが可能である。また、本発明に係るトレーディングカードとして I C カードを用いることとする場合、当該 I C カードは接触型であってもよく、非接触型であってもよい。非接触型の I C カードとしては、例えば、R F I D (Radio Frequency Identification) システムに使用されるトランスポンダ等を挙げることができる。なお、この技術は従来公知の技術であり、特開平 8 - 2 1 8 7 5 号公報に記載されているので、ここでの説明は省略する。また、本発明では、トレーディングカードの表面に、光学的に識別可能なようにキャラクタデータに係るパターンが形成されたものを使用することも可能である。

#### 【0020】

本発明のゲーム装置には、上述したようなトレーディングカードの種類に応じた読取手段が備えられる。このような読取手段としては、特に限定されるものではなく、例えば、その表面に光学的に識別可能なようにキャラクタデータに係るパターンが形成されたトレーディングカードが使用される場合には、イメージセンサを読取手段として使用するというように、従来公知のものをを用いることが可能である。また、本発明のゲーム装置は、トレーディングカードに記憶されるキャラクタデータの追加・変更等を可能とするために、ゲームの進行状況によってキャラクタデータが変化したことを受けて、変化後のキャラクタデータをトレーディングカードに書き込む更新手段を備えていてもよい。

#### 【0021】

また、上述したようなトレーディングカードの表面には、該トレーディングカー

ドに記憶されたキャラクタデータの内容（例えば、キャラクタの容姿や、キャラクタの能力値等）が描かれるのであるが、本発明に係るトレーディングカードとしては、キャラクタデータの内容の消去及び印刷が反復して実施され得るリライタブルカードを用いることが可能である。なお、リライタブルカードと、該リライタブルカードに係る印刷処理及び消去処理とについては、従来公知の技術であり、特開平 8 - 8 0 6 8 2 号公報に詳細に記載されているので説明は省略する。また、キャラクタデータの内容の消去及び印刷を反復して実施する際、例えば、紫外線を照射すると色が消えるトナーを使用してキャラクタデータの内容を印刷する方法や、トレーディングカードに印刷されたトナーのみを物理的又は化学的に剥離させる方法等を利用することも可能である。

#### 【 0 0 2 2 】

##### 【発明の実施の形態】

本発明のゲーム装置の実施例について図面に基づいて説明する。

以下においては、本発明のゲーム装置について、好適な実施例として本発明のゲーム装置を業務用ゲーム装置に適用した場合を示し、説明することにする。

#### 【 0 0 2 3 】

図 1 は、本発明のゲーム装置の一例を模式的に示す斜視図である。

図 1 に示すゲーム装置では、トレーディングカードとして、RFIDシステムのトランスポンダが用いられ、その表面に描かれるキャラクタデータの内容の消去及び印刷が反復して実施され得るリライタブルカードが用いられる。

#### 【 0 0 2 4 】

ゲーム装置 1 0 は、手前側に並んだ 4 台と、奥側に並んだ 4 台との計 8 台のサテライト 1 2 からなる本体装置 1 1 を備えており、最大で 8 人が同時にゲームを行うことができる。手前側に並んだ 4 台のサテライト 1 2 と、奥側に並んだ 4 台のサテライト 1 2 との間には、大型モニタ 1 3 が垂設されており、ゲームの進行状況が表示される。

#### 【 0 0 2 5 】

サテライト 1 2 の上面には、ゲームに係る画像が表示されるモニタ 1 4 と、プレイヤーが操作するコントロール部 1 5 と、ゲームを行う際に必要な硬貨を投入する

ための硬貨投入口 15 とが設置されている。また、それらの奥側には、3つの TC (トレーディングカード) 出入口 17a ~ 17c と、MC (メモリカード) 挿入口 18 とが設けられている。なお、メモリカードとトレーディングカードとは共にゲーム装置 10 にて使用されるものであるが、メモリカードは、プレーヤのゲームの履歴に係るデータが記憶されるものであり、キャラクターデータが記憶されるトレーディングカードとは異なるものである。

#### 【0026】

図 2 (a) は、ゲーム装置 10 の本体装置 11 の内部構成を模式的に示すブロック図であり、図 2 (b) は、ゲーム装置 10 のサテライト 12 の内部構成を模式的に示すブロック図である。

図 2 (a) に示すように、ゲーム装置 10 の本体装置 11 内には、主制御部 30 が備えられている。主制御部 30 は、セントラル・プロセッシング・ユニット (CPU) 31 とメモリ (RAM) 32 とサウンド回路 33 とグラフィック表示回路 34 とを有する。また、CPU 31 は、インターフェイス回路 (I/F) 36 を介して、8 台のサテライト 12 と接続されている。

#### 【0027】

メモリ 32 には、大型モニタ 13 に表示される各種画像データや、制御プログラム等が格納されている。サウンド回路 33 は、大型モニタ 13 に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ 35 に接続されている。グラフィック表示回路 34 は、CPU 31 からの制御信号により選択された画像を大型モニタ 13 に表示させる。

#### 【0028】

図 2 (b) に示すように、サテライト 12 内には、制御部 40 が備えられている。制御部 40 は、CPU 41 とメモリ 42 とサウンド回路 43 とグラフィック表示回路 44 と駆動回路 48 とを有する。また、I/F 46 を介して、本体装置 11 とコントロール部 15 と接続されており、CPU 41 は I/F 46 を介して本体装置から各種のデータやプログラムを受信したり、プレーヤがコントロール部 15 を操作することにより供給される命令信号を受信したりすることができる。また、CPU 41 には I/F 46 を介して硬貨識別器 52 が接続されており、硬

貨識別器 5 2 は硬貨投入口 1 6 に投入された硬貨を検出すると、検出信号を C P U 4 1 へ供給する。

#### 【0 0 2 9】

サウンド回路 4 3 は、モニタ 1 4 に表示される各種画像に応じた音声を出力するサウンドアンプ 4 5 に接続されている。グラフィック表示回路 4 4 は、C P U 4 1 からの制御信号により選択された画像をモニタ 2 6 に表示させる。

C P U 4 1 には、リーダライタ (R / W) 4 7 が接続されており、MC 挿入口 1 8 に挿入されたメモリカードからのデータの読み取りと、該メモリカードへのデータの書き込みとを行う。また、C P U 4 1 には、R / W 5 0 が接続されており、T C 出入口 1 7 a ~ 1 7 c に挿入されたトレーディングカードへの命令信号の送信と、該トレーディングカードからの応答信号の受信とを行うことにより、トレーディングカードへのキャラクタデータを書き込んだり、トレーディングカードからのキャラクタデータを読み取ったりする。

#### 【0 0 3 0】

また、駆動回路 4 8 には、印刷装置 4 9 が接続されている。印刷装置 4 9 は、C P U 4 1 からの制御信号により、トレーディングカードの表面に描かれるキャラクタデータの印刷及び消去を行うものである。すなわち、印刷装置 4 9 は、キャラクタデータの内容に対応するパターンで、トレーディングカードの表面に光を照射することにより、トレーディングカードの表面にキャラクタデータの内容を印刷する。一方、トレーディングカードの全面に特定の温度で加熱処理を施すことにより、トレーディングカードの表面に印刷されたキャラクタデータの内容を消去する。

さらに、C P U 4 0 には、T C 搬送装置 5 1 が接続されている。この T C 搬送装置 5 1 は、C P U 4 1 からの制御信号により、サテライト 1 2 内に取り込まれたトレーディングカードや払い出されるトレーディングカードの格納や搬送等を行う。

#### 【0 0 3 1】

次に、ゲーム装置 1 0 に用いられるトレーディングカードについて説明する。

図 3 ( a ) は、本発明に係るトレーディングカードの一例を模式的に示す斜視図

であり、(b)は、その部分拡大断面図である。なお、図3(a)では、説明の便宜上、トレーディングカードの一部について、断面視した状態を示している。

#### 【0032】

トレーディングカード20は、図3(a)に示すように、矩形状の基材24の上面に、順に着色層23と、リライタブル層22と、透明な保護層21とが積層されたものであり、着色層23と基材24との間にはシングルチップ25が埋設されるとともに、電波送受信用のアンテナ26が印刷されている。シングルチップ25は、送受信回路と制御回路とメモリとを有しており、R/W50から発せられる命令信号をアンテナ26から受信して電力を生成し、メモリに記憶されているキャラクタデータを書き換えたり、キャラクタデータを応答電波として送信したりする。

#### 【0033】

着色層23は、図3(b)に示すように、マゼンダ(M)、シアン(C)及びイエロー(Y)の多数の微細画点からなるものであり、リライタブル層22は、特定の温度で加熱処理を施すことにより、透明又は不透明に可逆的に変化するものである。印刷装置49によりトレーディングカードの全面に特定の温度で加熱処理が施されると、リライタブル層22の全面が透明化し、トレーディングカードの全面が、マゼンダ、シアン及びイエローの混合色であるブラックとなる。このようにすることにより、トレーディングカードの表面に印刷されたキャラクタデータの内容を消去することができる。一方、印刷装置49によりキャラクタデータの内容に対応するパターンで光が照射されると、リライタブル層22が選択的に不透明化し、キャラクタデータの内容がトレーディングカードの表面に現れることになる。このようにすることにより、トレーディングカードの表面にキャラクタデータの内容を印刷することができる。

#### 【0034】

以下、ゲーム装置10によりゲームを行う方法と、ゲーム装置10により提供されるゲームの内容とについて説明することにする。

##### (A) ゲームを開始するまでの手順

まず、プレーヤは、ゲームを開始する前にメモリカードを入手する必要がある。

プレーヤへのメモリカードの提供方法は、特に限定されるものではなく、例えば、ゲームセンタの窓口で販売することとしてもよく、ゲーム装置 10 に一定の硬貨が投入されたことを受けて、ゲーム装置 10 から払い出すこととしてもよい。上記メモリカードは、例えば、フラッシュメモリ等の半導体メモリを備えたカードであり、ゲームの履歴（例えば、プレーヤが操作する主人公の能力値等）が記憶される。上記メモリカードを用いることにより、ゲームの中断と再開とを行うことができる。次に、プレーヤは、一定の硬貨を硬貨投入口 16 に投入し、上記メモリカードを MC 挿入口 18 に挿入することにより、ゲームを開始することができる。

### 【0035】

#### （B）ゲームの概要

ゲーム装置 10 により提供されるゲームは、トレーディングカードをサテライト 12 に設置された TC 出入口 17 に挿入することにより、ゲーム中に広がる仮想世界内にキャラクタを登場させ、プレーヤが操作する主人公が上記キャラクタとともに、仮想世界に散在する「小さなメダル」を収集することを目的として冒険するというゲームである。サテライト 12 には 3 つの TC 出入口 17 が設置されているので、主人公は同時に 3 体のキャラクタを引き連れて冒険することができる。また、仮想世界は 8 つのサテライト 12 の全てにおいて共通しており、上記仮想世界において、一のプレーヤが操作する主人公が他のプレーヤが操作する主人公に遭遇すると、両者の戦闘が開始される。

### 【0036】

「小さなメダル」は、仮想世界内に生息するモンスターとの戦闘に勝利したり、他のプレーヤとの戦闘に勝利したりすることで入手することができる。収集したメダルは仮想世界内の所定の場所へ持っていくと、メダルの種類や数量に応じたキャラクタを獲得することができ、このキャラクタに関するキャラクタデータが記憶されたトレーディングカードがサテライト 12 に設置された TC 出入口 17 から払い出される。例えば、多数のメダルを持っていったり、希少価値のあるメダルを持っていったりすると、能力値が高いキャラクタのトレーディングカードが払い出されるのである。その結果、主人公はより強力なキャラクタを引き連れ

て冒険することができるため、ゲームを有利に進めることができ、より能力値が高いキャラクタのトレーディングカードや、希少価値のあるトレーディングカードを収集することが可能になる。

#### 【0037】

また、主人公やキャラクタの能力値は、例えば、仮想世界内に生息するモンスターとの戦闘に勝利したり、他のプレーヤとの戦闘に勝利したりするというように、冒険を通じて経験を積むことによって向上させることが可能である。変化後の能力値は、ゲームの履歴としてメモリカードに記憶されたり、キャラクタデータとしてトレーディングカードに記憶されたりすることになる。

#### 【0038】

##### (C) キャラクタの配合

ゲーム装置10により提供されるゲームでは、主人公が仮想世界の所定の場所に行くと、R/W50によりトレーディングカードから読み取られたキャラクタデータ（以下、原キャラクタデータともいう）とゲームの進行状況とに基づいて、原キャラクタデータに関連するキャラクタデータ（以下、新キャラクタデータともいう）が記憶されたトレーディングカードの払い出しが行われることになる。

#### 【0039】

まず、キャラクタデータについて説明する。

図4は、ゲームに登場するキャラクタのキャラクタデータを示すテーブルの一部を示す図である。

このテーブルはキャラクタの初期のキャラクタデータを示すものであり、本体装置11のメモリ32や各サテライト12のメモリ42に記憶される。最上行から名称、属性、攻撃力、守備力、最大HP（体力）、最大MP（魔力）及び特殊能力が示されている。攻撃力、守備力、最大HP及び最大MPは、キャラクタの能力値であり、これらの能力値が高いほど強力なキャラクタであるといえる。特殊能力は、例えば技や魔法等であり、これらを使用することにより戦闘を有利に進めることが可能となる。また、属性はキャラクタの類型や種族である。例えば、A種のキャラクタは攻撃力や守備力が高く、能力値の向上に伴って特殊能力として「剣技」を習得するというように、同種のキャラクタであれば共通の性質を有

する。

#### 【0040】

図4に示す例では、「機械人間」の属性はA種であり、特殊能力として剣技A及びBを有している。「サターン」の属性はB種であり、特殊能力として魔法A、B及びCを有している。「さそり」の属性はC種であり、特殊能力として体技A及びBを有している。

#### 【0041】

次に、1又は複数の原キャラクタデータ及びゲームの進行状況に基づいて、1又は複数の新たなトレーディングカードを払い出すために行われる配合処理について説明する。

図5は、ゲーム内における所定の条件（例えば、主人公が仮想世界の所定の場所に到着するという条件等）が満たされたことを受けて、サテライト12において実行される配合処理に係るサブルーチンを示すフローチャートである。

#### 【0042】

まず、CPU41は、TC出入口17に挿入されたトレーディングカードからキャラクタデータを読み取る処理を行う（ステップS10）。すなわち、CPU41は、制御信号をR/W50に送信することにより、TC出入口17に挿入されたトレーディングカードへの命令信号の送信と、トレーディングカードから発せられる応答信号の受信とをR/W50に行わせる。この応答信号にはキャラクタデータが含まれる。その結果、TC出入口17に挿入されたトレーディングカードから原キャラクタデータが読み取られ、キャラクタデータはメモリ42に記憶される。このとき、制御部40とR/W50とは、トレーディングカードからキャラクタデータを読み取る読取手段として機能する。

#### 【0043】

ゲーム装置10には3つのTC出入口17が設置されているので、同時に3枚のトレーディングカードからキャラクタデータを読み取ることが可能である。また、図中には示していないが、ステップS10の処理において、TC出入口17にトレーディングカードが挿入されていないと判断した場合には、例えば、トレーディングカードをTC出入口17に挿入するように促す画像をモニタ14に表示

させるようにしてもよい。

#### 【0044】

次に、CPU 41は、メモリ 42に記憶されたキャラクタデータに基づいて、必要となる各種画像データをメモリ 42から読み出し、グラフィック表示回路 44を介して、選択画像をモニタ 14に表示させる処理を行う（ステップ S11）。この選択画像は、どのキャラクタデータを原キャラクタデータとするかを選択するように促す画像であり、例えば、ステップ S10において、3枚のトレーディングカードからキャラクタデータが読み取られた場合、上記選択画像として、3つのキャラクタデータを示す画像がモニタ 14に表示される。

#### 【0045】

次に、CPU 41は、配合させる旨の指示の入力があったか否かを判断する（ステップ S12）。すなわち、CPU 41は、上記選択画像における操作手順に従いコントロール部 15が操作されることによりコントロール部 15から供給される指示信号を受信したか否かを判断する。この指示信号には、キャラクタを配合するか否かを選択する旨の指示と、どのキャラクタを配合するかを選択する旨の指示とが含まれる。

#### 【0046】

ステップ S12において、配合させる旨の指示の入力がなかったと判断した場合、本サブルーチンは終了し、キャラクタの配合は行われずにゲームが進行することになる。一方、ステップ S12において、配合させる旨の指示の入力があったと判断した場合、CPU 41は、指示の対象となった1又は複数の原キャラクタデータ並びにゲームの進行状況に基づいて、新キャラクタデータを決定する処理を行う（ステップ S13）。ステップ S13における処理は、例えば、図6に示すテーブル等に基づいて行われる。

#### 【0047】

図6は、2つの原キャラクタデータと1つの新キャラクタデータとの関連を示すテーブルであり、本体装置 11のメモリ 32や各サテライト 12のメモリ 42に記憶される。テーブルの最上行と最左列とには、それぞれ原キャラクタデータの属性が示されており、テーブルの中央部分には、新キャラクタデータの属性と、

原キャラクタデータから継承される特殊能力の数とが示されている。

例えば、A種及びB種の原キャラクタデータが選択された場合、新キャラクタデータはC種のキャラクタデータとなり、A種及びB種の原キャラクタデータに含まれる特殊能力のうち、4つの特殊能力が新キャラクタデータに含まれることになるのである。また、新キャラクタデータの能力値には、図4に示した初期のキャラクタデータが使用される。このようにして決定されたキャラクタデータは、例えばサテライト12のメモリ42等に記憶される。

#### 【0048】

次に、CPU41は、R/W50に対して制御信号を送信することにより、TC出入口17に挿入されたトレーディングカードに記憶された原キャラクタデータを消去するとともに、印刷装置49に対して制御信号を送信することにより、該トレーディングカードの表面に印刷された原キャラクタデータの内容を消去する処理を行う（ステップS14）。原キャラクタデータが消去されたトレーディングカードは、CPU41からの制御信号により動作するTC搬送装置51により、本体装置11又はサテライト12の所定の箇所に格納される。また、TC搬送装置51により所定の箇所に搬送せず、後述するステップS15において、原キャラクタデータが消去されたトレーディングカードに新キャラクタデータが書き込まれることとしてもよい。

#### 【0049】

次に、CPU41は、R/W50に対して制御信号を送信することにより、新キャラクタデータをトレーディングカードに書き込んで記憶させるとともに、印刷装置49に対して制御信号を送信することにより、該トレーディングカードに新キャラクタデータの内容を印刷する処理を行う（ステップS15）。新キャラクタデータが書き込まれるトレーディングカードには、ステップS14において処理が施されたトレーディングカードが使用されることとしてもよく、予め本体装置11又はサテライト12内の所定の箇所に格納されたトレーディングカードが使用されることとしてもよい。

このとき、制御部40及びR/W50は、新たに払い出されるトレーディングカードに、新キャラクタデータを書き込んで記憶させる書込手段として機能する。

**【0050】**

次に、CPU 41は、TC出入口17から新キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードを払い出す処理を行い（ステップS16）、本サブルーチンを終了する。その結果、プレーヤは、原キャラクターデータと関連する新キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードを入手することができる。

図6に示したサブルーチンが実行されているとき、制御部40、印刷装置49、R/W50及びTC搬送層装置51は、1又は複数の原キャラクターデータ並びにゲームの進行状況に基づいて、当該キャラクターデータに関連するキャラクターデータが記憶された1又は複数のトレーディングカードの払い出しを行う払い出し手段として機能する。

**【0051】**

図7は、原キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードと、新キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードとを模式的に示す図である。

トレーディングカード20a及び20bが、原キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードであり、トレーディングカード20cが、新キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードである。

**【0052】**

トレーディングカード20cに記憶された新キャラクターデータの属性「C種」は、原キャラクターデータの属性「A種」及び「B種」に基づいて、図6に示したテーブルにより定められ、新キャラクターデータの能力値は、図4に示したテーブルにより定められている。また、トレーディングカード20cに記憶された新キャラクターデータの「とくぎ」（特殊能力）のうち、「剣技A」、「剣技B」、「魔法B」及び「魔法C」は、トレーディングカード20aに記憶された原キャラクターデータの特殊能力「剣技A」及び「剣技B」と、トレーディングカード20bに記憶された原キャラクターデータの特殊能力「魔法A」、「魔法B」及び「魔法C」とに基づいて、図6に示したテーブルにより定められている。また、「体技A」及び「体技B」は、図4に示したテーブルにより定められている。

**【0053】**

このように、新キャラクターデータに係るキャラクタの属性は、原キャラクターデー

タの属性に基づいて定められ、また、新キャラクターデータに係るキャラクターの特殊能力には、原キャラクターデータに係るキャラクターの特殊能力が継承されるため、プレーヤに対してあたかもトレーディングカードを成長させているような感覚を与えることができる。その結果、プレーヤは、新たに入手したトレーディングカードに対して愛着感を抱くことができ、ゲームにのめり込むことができる。

#### 【0054】

また、新キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードを入手する過程に、原キャラクターデータが記憶されたトレーディングカードや、ゲームの進行状況が関連しているため、プレーヤはゲーム内においてトレーディングカードを収集するという行為を楽しむことができ、トレーディングカード本来の面白みとゲームとが融合した従来にはないゲームを楽しむことができる。

#### 【0055】

また、例えば、トレーディングカード20aを重複して所持している場合や、トレーディングカード20bに係るキャラクターの能力値が低くゲームに使用しない場合等、トレーディングカード20a及び／又は20bがプレーヤにとって価値が低いものであっても、ゲーム装置10によれば、プレーヤは、トレーディングカード20a及び20bを使用して、新たなトレーディングカード20cを入手することができるというように、ゲーム装置10によれば、トレーディングカードに、従来から有しているプレーヤ同士の交換材料としての価値及びゲームにおける価値以外に、新たなトレーディングカードの払い出しを受けるための創出材料としての価値を持たせることができる。その結果、能力値が低いトレーディングカードが使用されないというおそれなくなり、また、ゲーム進行中に払い出されたトレーディングカードや、別途購入したトレーディングカード等に係るキャラクターの能力値が低くても、プレーヤに苛立ちや不快感を覚えさせてしまうことがなく、ゲームに対する新たな意欲を持たせることが可能になる。

#### 【0056】

上述した例では、2つの原キャラクターデータから、新キャラクターデータが記憶された1枚のトレーディングカードが払い出される場合について説明したが、本発明において、原キャラクターデータの数と、新キャラクターデータの数（新たに払い

出されるトレーディングカードの枚数)とは、特に限定されるものではなく、また、常に一定である必要もない。例えば、ゲームの序盤であれば、2つの原キャラクタデータから、新キャラクタデータが記憶された1枚のトレーディングカードが払い出され、ゲームの終盤であれば、3つの原キャラクタデータから、新キャラクタデータが記憶された2枚のトレーディングカードが払い出されるというように、ゲームの進行状況に応じて、原キャラクタデータの数と新キャラクタデータとの数とを変化させるようにすることも可能である。また、原キャラクタデータの数と、新キャラクタデータの数とを、プレーヤが選択することができるようにしてもよい。

#### 【0057】

本発明では、原キャラクタデータの全部に基づいて、新キャラクタデータの全部が定められることとしてもよく、原キャラクタデータの一部に基づいて、新キャラクタデータの全部が定められることとしてもよく、原キャラクタデータの全部に基づいて、新キャラクタデータの一部が定められることとしてもよい。

また、新キャラクタデータの全部と原キャラクタデータの全部とが関連していてもよく、新キャラクタデータの一部と原キャラクタデータの全部とが関連していてもよく、新キャラクタデータの全部と原キャラクタデータの一部とが関連していてもよい。

#### 【0058】

また、新キャラクタデータを構成する各種のデータが、原キャラクタデータを構成する各種のデータのうち、どのデータに基づいて定められるか、また、どのデータと関連するかは、特に限定されるものではない。上述した例では、図6に示すテーブルにより、新キャラクタデータに係るキャラクタの属性及び特殊能力が定められ、図4に示すテーブルにより、新キャラクタデータに係るキャラクタの能力値が定められているが、例えば、原キャラクタデータに係るキャラクタの能力値の平均値を、新キャラクタデータに係るキャラクタの能力値とするというように、原キャラクタデータに基づいて演算を行うことにより、新キャラクタデータを決定することとしてもよい。

#### 【0059】

本発明では、新キャラクタデータが記憶されたトレーディングカードを、例えば、購入したり、仮想世界におけるモンスターとの戦闘に勝利したりすることによって入手することができないこととしてもよい。このようにすることにより、新キャラクタデータが記憶されたトレーディングカードに希少価値を持たせ、入手経路に応じたトレーディングカードの価値の差別化を図ることができるため、トレーディングカードに対する収集欲を飛躍的に向上させ、よりゲームに没頭させることが可能になる。

#### 【0060】

また、上述した例では、新たに払い出されるトレーディングカードにキャラクタデータの書き込みを行う書込手段を備えたゲーム装置について説明したが、本発明では、予めキャラクタデータを記憶する複数のトレーディングカードのなかから、新たに払い出されるトレーディングカードを選択する選択手段を備えていることも望ましい。例えば、予めキャラクタデータを記憶する各種のトレーディングカードを、該キャラクタデータを識別可能なようにゲーム装置内に格納しておき、新たにトレーディングカードを払い出す際、新キャラクタデータが記憶されたトレーディングカードを選択し、払い出すようにすればよい。

#### 【0061】

##### 【発明の効果】

本発明によれば、トレーディングカードを入手する過程に、その時点でプレイヤーが所持しているトレーディングカードや、ゲームの進行状況に関連付けることができるため、トレーディングカードを収集するという行為をゲーム内に取り入れることができ、トレーディングカード本来の面白みとゲームとが融合した従来にはないゲームを提供することができる。

#### 【0062】

また、新たに払い出されるトレーディングカードも、その時点でプレイヤーが所持しているトレーディングカードや、ゲームの進行状況に関連するものであるため、プレイヤーに対してあたかもトレーディングカードを成長させているような感覚を与えることができる。その結果、プレイヤーは、新たに入手したトレーディングカードに対して愛着心を抱くことができ、ゲームにのめり込むことができる。

**【 0 0 6 3 】**

また、トレーディングカードに、従来から有しているプレーヤ同士の交換材料としての価値及びゲームにおける価値以外に、新たなトレーディングカードの払い出しを受けるための創出素材としての価値を持たせることができるため、例えば、能力値が低いキャラクタに係るトレーディングカードや、重複して所持しているトレーディングカード等、本来プレーヤ自身にとって価値が低いトレーディングカードであっても、新たな価値を持たせることが可能になる。その結果、能力値が低いトレーディングカードが使用されないというおそれなくなり、また、ゲーム進行中に払い出されたトレーディングカードや、別途購入したトレーディングカード等に係るキャラクタの能力値が低くても、プレーヤに苛立ちや不快感を覚えさせてしまうことがなく、ゲームに対する新たな意欲を持たせることが可能になる。

**【図面の簡単な説明】**

**【図 1】** 本発明のゲーム装置の一例を模式的に示す斜視図である。

**【図 2】** (a) は、図 1 に示したゲーム装置の本体装置の内部構成を模式的に示すブロック図であり、(b) は、該ゲーム装置のサテライトの内部構成を模式的に示すブロック図である。

**【図 3】** (a) は、本発明に係るトレーディングカードの一例を模式的に示す斜視図であり、(b) は、その部分拡大断面図である。

**【図 4】** ゲームに登場するキャラクタのキャラクタデータを示すテーブルの一例の一部を示す図である。

**【図 5】** サテライトにおいて実行される配合処理に係るサブルーチンを示すフローチャートである。

**【図 6】** 2 つの原キャラクタデータと 1 つのキャラクタデータとの関連を示すテーブルの一例の一部を示す図である。

**【図 7】** 原キャラクタデータが記憶されたトレーディングカードと、新キャラクタデータが記憶されたトレーディングカードとを模式的に示す図である。

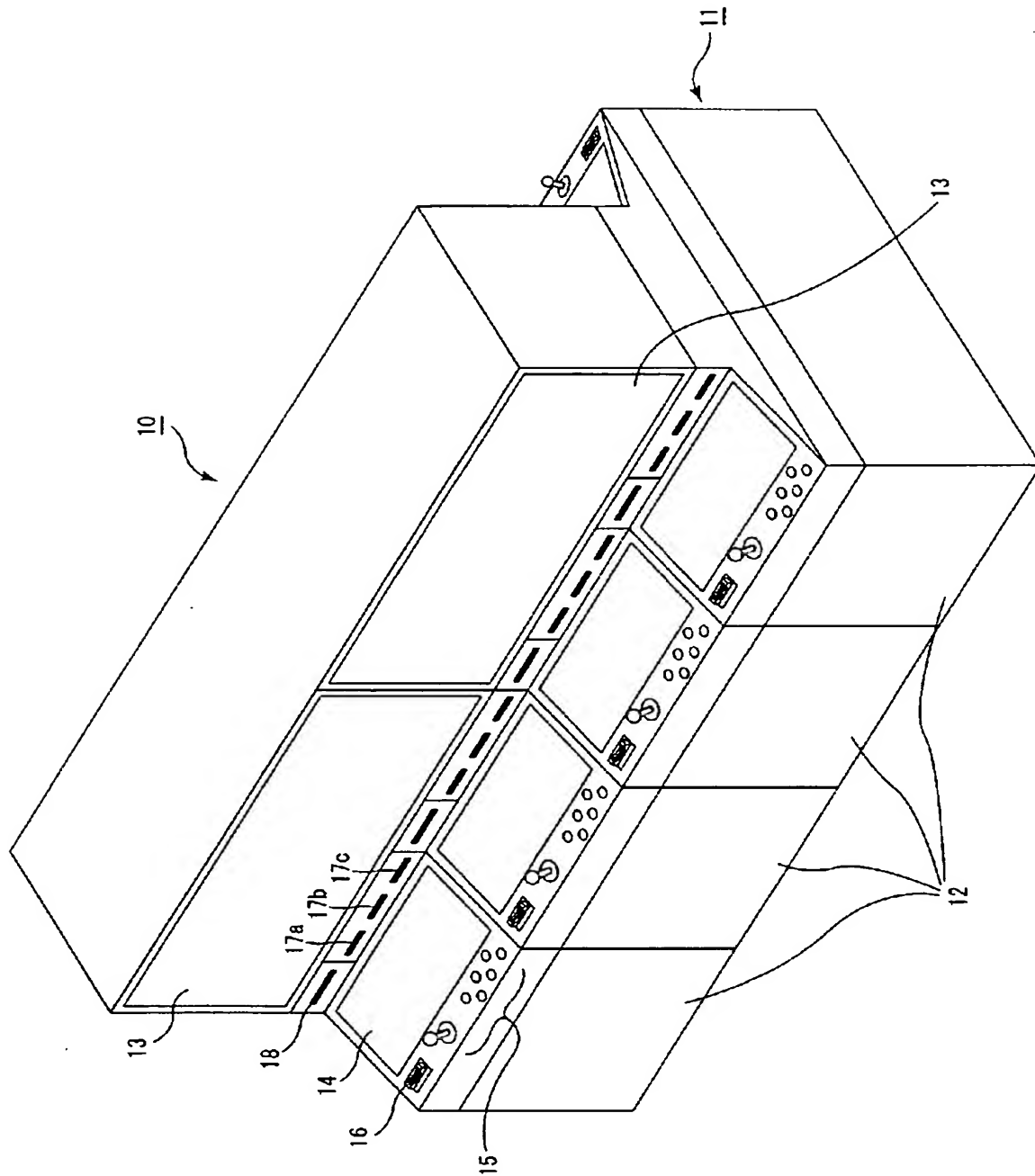
**【符号の説明】**

1 0 ゲーム装置

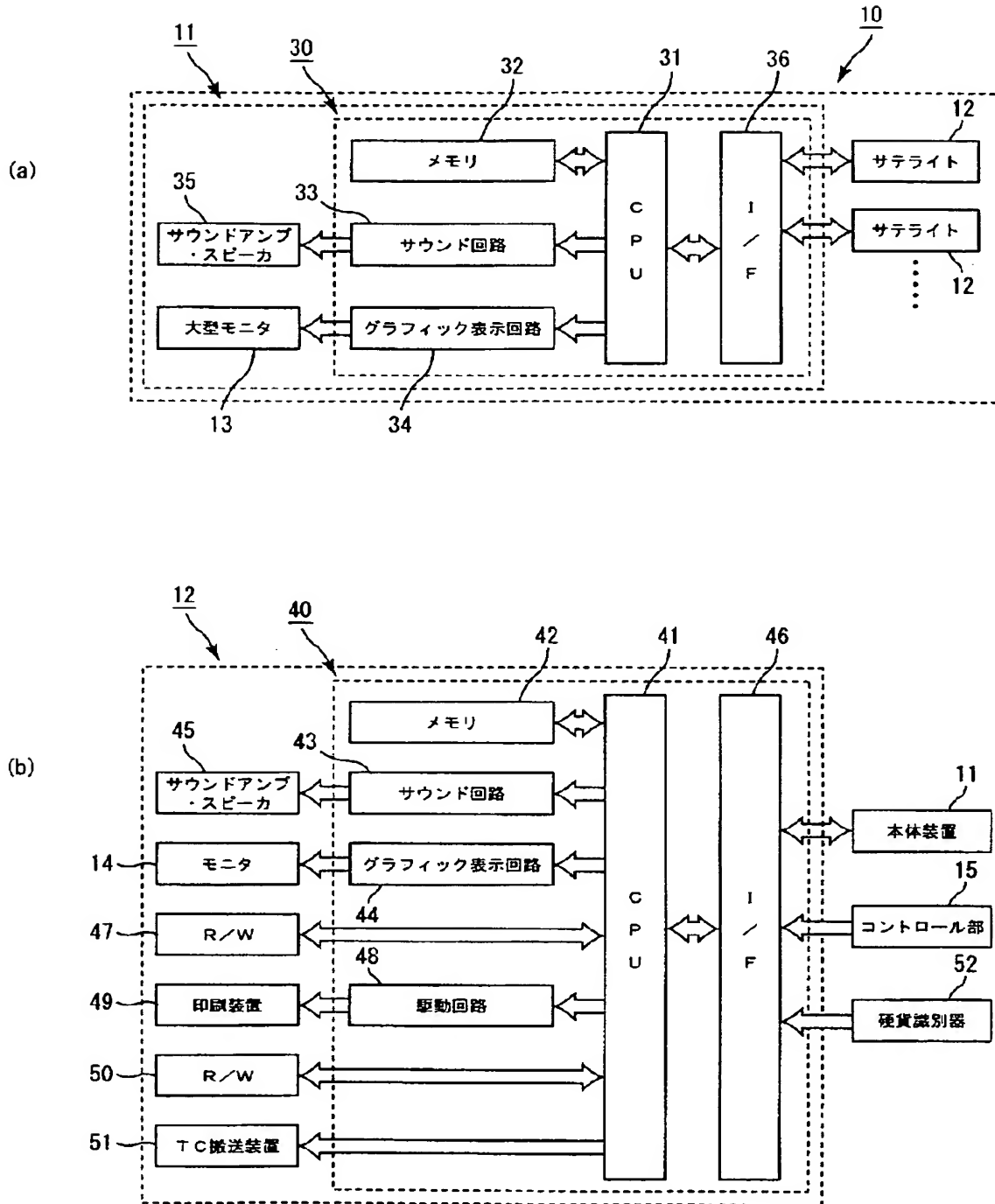
- 1 1 本体装置
- 1 2 サテライト
- 1 3 大型モニタ
- 1 4 モニタ
- 1 5 コントロール部
- 1 6 硬貨投入口
- 1 7 ( 1 7 a ~ 1 7 c ) TC 挿入口
- 1 8 MC 挿入口
- 2 0 ( 2 0 a ~ 2 0 c ) トレーディングカード
- 3 0 主制御部
- 3 1、4 1 CPU
- 3 2、4 2 メモリ
- 3 3、4 3 サウンド回路
- 3 4、4 4 グラフィック表示回路
- 3 5、4 5 サウンドアンプ・スピーカ
- 4 7、5 0 R/W
- 4 9 印刷装置

【書類名】 図面

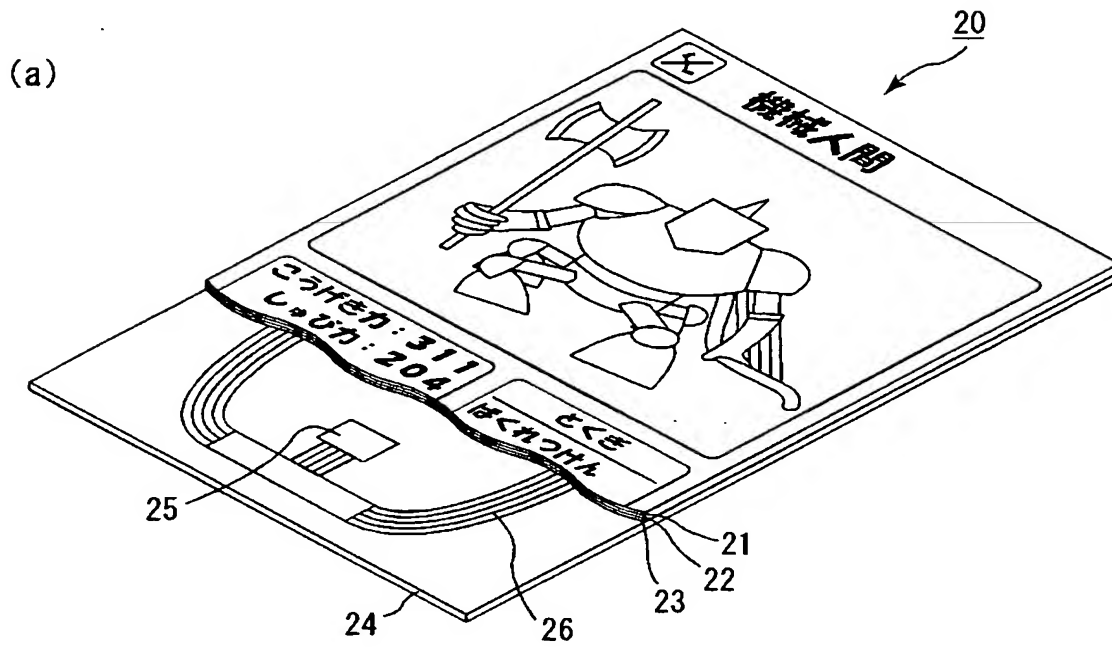
【図 1】



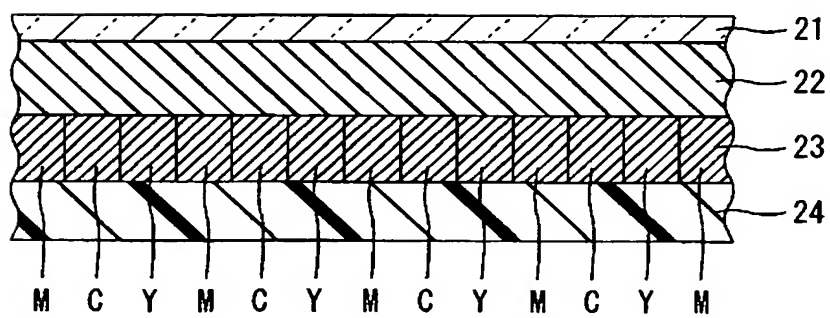
【図 2】



【図 3】



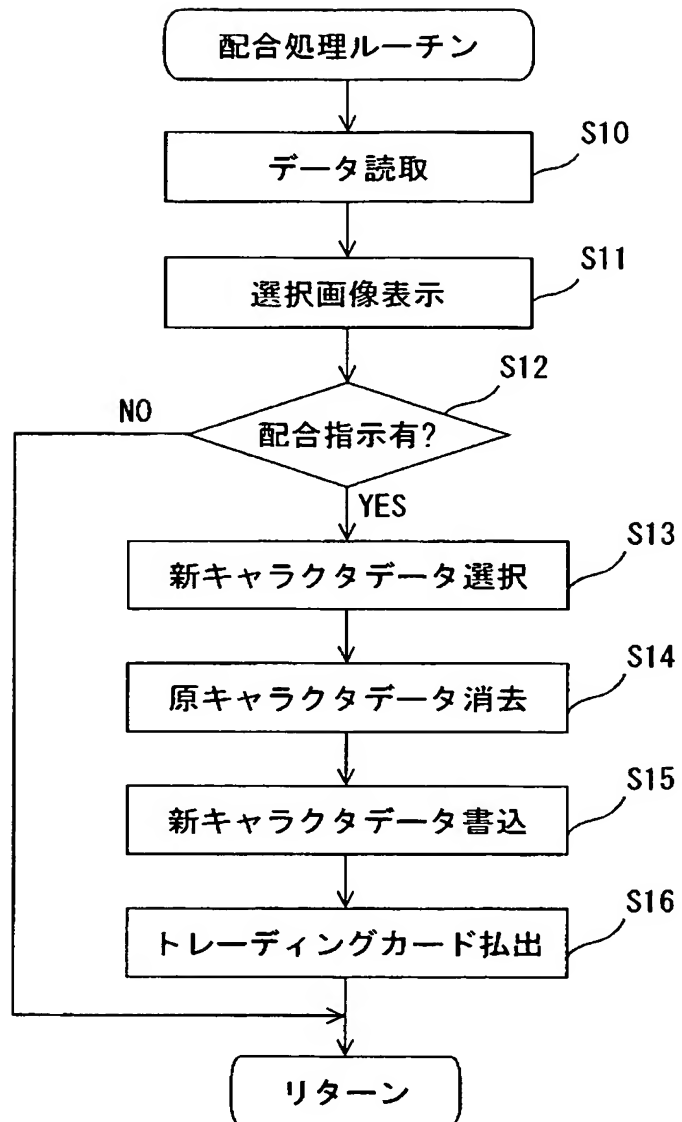
(b)



【図 4】

名 称	機械人間	サターン	さそり
属 性	A 種	B 種	C 種
攻撃力	3 1	1 8	2 5
守備力	2 0	1 7	3 0
最大HP	3 2	1 6	1 5
最大MP	1 4	2 4	1 0
特殊能力	剣技 A	魔法 A	体技 A
	剣技 B	魔法 B	体技 B
	_____	魔法 C	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____
	_____	_____	_____

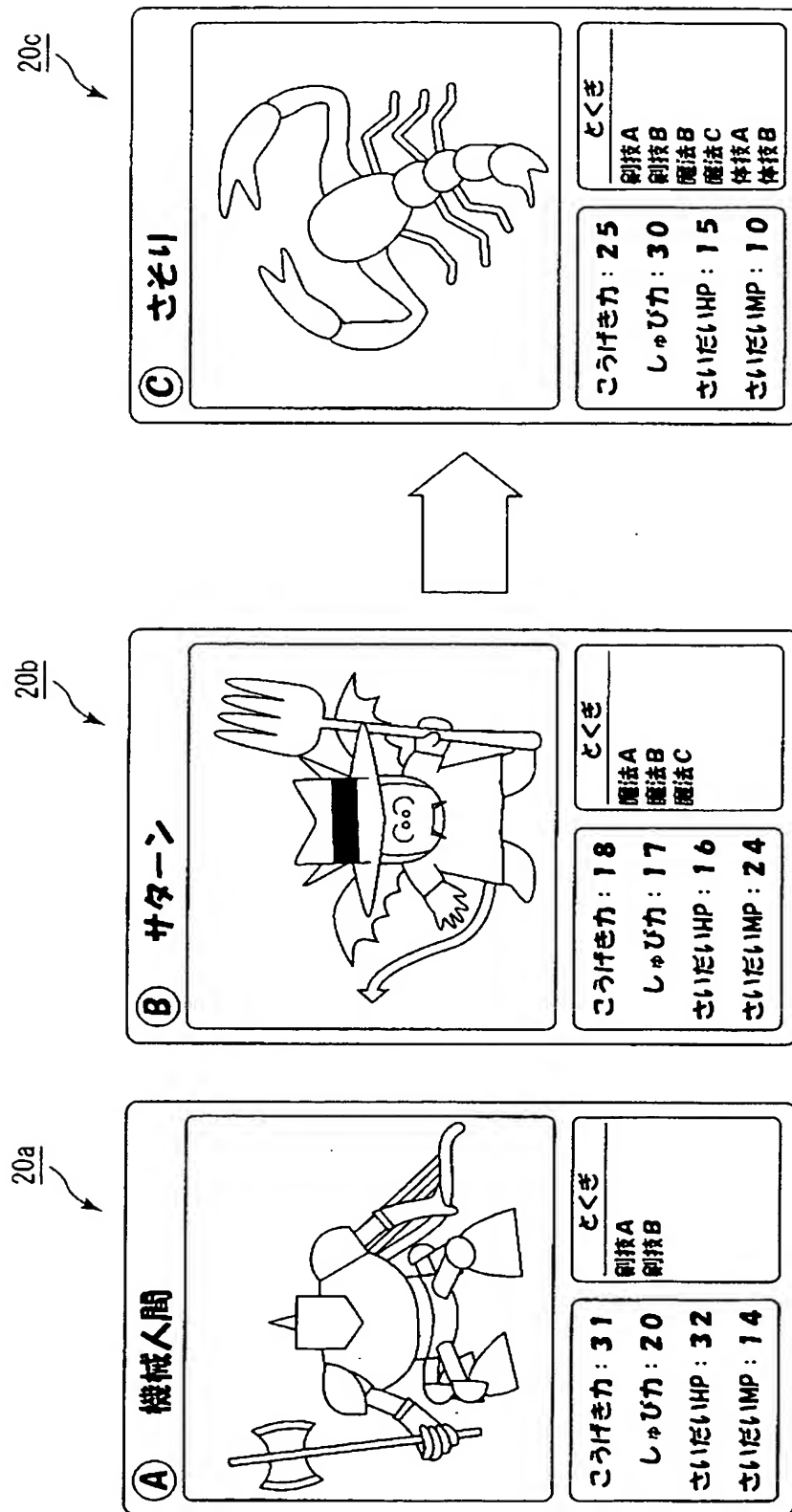
【図 5】



【図 6】

属 性		原キャラクターデータに係るキャラクターの属性				
特殊能力		A	B	C	D	E
原キャラクターデータに係るキャラクターの属性	A	A	C	D	E	B
		3	4	4	4	4
	B	C	B	E	A	D
		4	3	4	4	4
	C	D	E	C	B	A
		4	4	3	4	4
	D	E	A	B	D	C
		4	4	4	3	4
	E	B	D	A	C	E
		4	4	4	4	3

【図 7】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 トレーディングカード本来の面白みとゲームとの融合を図ることができ、さらに、トレーディングカード自体に従来にはない新たな価値を持たせるとともに、プレーヤがトレーディングカードに対して愛着心を抱くようにすること可能であり、トレーディングカードに対する収集欲を喚起しつつ、ゲームにのめり込むようにすることができるゲーム装置を提供すること。

【解決手段】 トレーディングカードから読み取った1又は複数のキャラクタデータ並びにゲームの進行状況に基づいて、当該キャラクタデータに関連するキャラクタデータが記憶された1又は複数のトレーディングカードの払い出しを行うことを特徴とするゲーム装置。

【選択図】 図7

認定・付加情報

特許出願の番号	特願 2 0 0 2 - 3 6 2 2 1 1
受付番号	5 0 2 0 1 8 9 3 1 0 6
書類名	特許願
担当官	第二担当上席 0 0 9 1
作成日	平成 1 4 年 1 2 月 1 6 日

＜認定情報・付加情報＞

【提出日】 平成14年12月13日

次頁無

特願 2 0 0 2 - 3 6 2 2 1 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[ 5 9 8 0 9 8 5 2 6 ]

1. 変更年月日

1 9 9 8 年 7 月 2 3 日

[変更理由]

新規登録

住 所

東京都江東区有明 3 丁目 1 番地 2 5

氏 名

アルゼ株式会社